



# DANGER MOUSE

## IN—MAKING WHOOPEE

### Loading instructions:—

Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.

### The Challenge

While on holiday in the Cheddar Gorge, Danger Mouse receives a telegram from Colonel K.

As suspected Greenback is up to his usual tricks. Not only has Penfold been kidnapped but according to intelligence reports, Greenback and his henchmen are manufacturing whoopee cushions which are to be put under every seat in the U.N., thus causing chaos at the next meeting.

In addition, the Baron has built secret gas manufacturing plants, which must be shut down before DM can discover the location of the whoopee cushion factory. Once inside the factory DM must find a Pointed Imploding Needle, to puncture the cushions and then rescue Penfold.

On starting, the top half of the screen shows a 3D view of DM's car and the bottom half, a plan view of the streets.

DM must travel the city streets shutting down the Baron's generating stations.

This task is not so easy, as many strange obstacles block DM's way, but by entering store rooms found in the city these obstacles can be avoided and useful items collected.

Displayed on the screen are the number of whoopees already produced. When enough generators have been shut down you will be able to foil the Baron's evil plan.

In the final test of DM's resourcefulness, he must leap across the screen, popping the whoopees as they come off the production line with his P.I.N. But beware; if the villainous toad succeeds in making 100 cushions, Danger Mouse loses, and the world suffers a fate too awful to contemplate, not to mention what happens to Penfold . . .

You'll get 500 points for every cushion you burst, and a 1000 point bonus for every one less than 100 the Baron produces.

So good luck DM—you'll need it, to avoid being blown away by Greenback's foulest scheme yet!

Joystick control only.

Press FIRE to start game.

Press DEL key to pause game.

Press FIRE to continue after pause.

Press DEL key twice to abort game.

To enter store rooms/factories press FIRE button.

© Alternative Software Limited 1987

**PROGRAMMERS**—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO:  
ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract,  
West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

La Contienda.

Estando de vacaciones en la hoz de Cheddar Gorge, Danger Mouse recibe un telegrama del Coronel K.

Tal como se sospechaba, Greenback trata de hacer una de las suyas. No sólo han secuestrado a Penfold sino que, según informes, Greenback y sus secuaces están fabricando cojines imitapedos (whopee) para colocarlos en cada asiento de la sala de las Naciones Unidas, y causar un caos en la próxima reunión.

Además, el Barón ha construido instalaciones secretas para producir gas, las cuales hay que cerrar primero antes que DM puede ponerse a descubrir el emplazamiento de la fábrica de cojines Whopee.

Una vez dentro de la fábrica, DM debe encontrar una aguja de implosión para pinchar los cojines y rescatar luego a Penfold.

Al comienzo la mitad superior de la pantalla muestra una vista tridimensional del coche de DM, y la mitad inferior una vista en planta de las calles.

DM debe ir por las calles de la ciudad cerrando las instalaciones del Barón. Difícil tarea, pues DM se encuentra con muchos obstáculos, pero entrando en almacenes que se encuentran en la ciudad se pueden evitar los obstáculos y recoger cosas útiles.

La pantalla muestra cierto número de Whopees ya producidos. Una vez cerrado suficiente número de instalaciones puede desbaratar el malvado plan del Barón.

En la última prueba de los recursos de DM este debe saltar de un lado a otro de la pantalla pinchando los cojines con su aguja según salen de la línea de producción. Pero, cuidado; si el vil sapo consigue hacer 100 cojines DM pierde, y el mundo sufre una calamidad inimaginable, aparte de lo que le pasa a Penfold.

Vd. recibe 500 puntos por cada cojín que pinche, y una prima de 1000 puntos por cada uno por debajo de 100 que el Barón consiga producir.

Buena suerte, pues, DM! La va a necesitar para evitar el ser volado por el más asqueroso plan de Greenback hasta la fecha.

Mando sólo por palanca.

Pulse 'fuego' para empezar el juego.

Pulse DEL para hacer una pausa.

Pulse 'fuego' para continuar tras la pausa.

Pulse DEL dos veces para cancelar el juego.

Pulse el botón de 'fuego' para entrar en almacenes/fábricas.

**Instrucciones de carga:**

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

**"DANGERMUSE"—© COSGROVE HALL  
PRODUCTIONS 1982**

## Le Défi

En vacances dans les gorges de Cheddar, Danger Mouse reçoit un télégramme du Colonel K.

Comme vous vous en doutez, Greenback fait encore des siennes. Non seulement Penfold a été kidnappé mais selon des rapports des services secrets, Greenback et ses acolytes fabriquent des coussins péteurs qui doivent être placés sous chaque fauteuil à l'ONU, provoquant ainsi la panique lors de la séance prochaine.

De plus le Baron a construit des usines secrètes à gaz qui doivent être mises hors de service avant que DM ne découvre la location de l'usine des coussins péteurs. Une fois à l'intérieur de l'usine DM doit trouver une Aiguille Pointue Dégonflante, pour percer les coussins et ensuite sauver Penfold.

Au départ, la moitié supérieure de l'écran montre l'image, en perspective, de la voiture de DM et la moitié inférieure montre le plan des rues, vu de haut.

DM doit parcourir les rues de la ville fermant les usines génératrices du Baron.

Cette tâche n'est pas facile, car de nombreux et étranges obstacles barrent le passage à DM, mais en entrant dans les entrepôts situés dans la ville, ces obstacles peuvent être évités et des objets utiles peuvent être collectionnés.

Sur l'écran apparaît le nombre des coussins péteurs déjà fabriqués. Quand suffisamment de génératrices auront été mises hors de service vous pourrez déjouer le plan diabolique du Baron.

Dans le test final de l'ingéniosité de DM, il doit sauter d'un bord de l'écran à l'autre, en faisant éclater les coussins à leur sortie de la chaîne de fabrication avec son A.P.D. Mais attention: si le vilain crapaud réussit à fabriquer 100 coussins, DM est perdant, et le monde subit un destin tellement affreux qu'on ne peut pas se l'imaginer, sans parler de ce qui arrive à Penfold . . .

Vous obtiendrez 500 points chaque fois que vous ferez éclater un coussin, et 1000 points en plus pour chaque coussin qui manquera au Baron pour en fabriquer 100.

Alors bonne chance DM - tu en auras besoin, pour éviter d'être éliminé par la machination de Greenback la plus terrible jusqu'à maintenant!

Contrôle par la manette de jeu seulement.

Appuyez sur FEU pour commencer le jeu.

Appuyez sur DEL pour faire une pause.

Appuyez sur FEU pour continuer après la pause.

Appuyez sur DEL deux fois pour annuler le jeu.

Pour entrer dans les entrepôts/usines appuyez sur FEU.

## Instructions de chargement:

Appuyez simultanément sur CTRL/ENTER, puis sur PLAY et une clé quelconque.